MENSILE - ANNO III - N. 21

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 - TOUCH DOWN
2 - WASH
3 - SHIP
4 - MIAOOO...
5 - BABY-GO
6 - HOT FLY
7 - OVERTAKE
8 - AIR-NAVY
9 - ACTION
10 - I POPI
11 - SMILZO & CICCIO
12 - PULSE
13 - RUNIC AGE
14 - KREYENAN
15 - METAMOPHOSIS
16 - CARGO BLAST
17 - WALKERS
18 - SURROUND
19 - SKYWAR
20 - FREE
21 - EGYPT
22 - LET ME IN PEACE
23 - AVOID AND CATCH
24 - SMASH
25 - HAWK
26 - ANTARIS
27 - RACE
28 - SWEEP
29 - JUMP & BUMP
30 - BLITZ

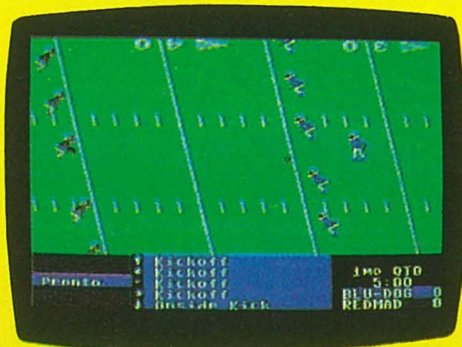
DI TUTTO UN PO'

In questo, crediamo, bellissimo numero di Hit Parade abbiamo voluto lasciare spazio alla vostra fantasia e accontentare un po' tutte le grandi categorie dei nostri lettori. Tra di essi sono tanti quelli che amano gli sparaspara, così come quelli che vogliono le simulazioni sportive o i viaggi con la testa nelle nuvole tra galassie lontane e stranissimi alieni.
Ne è venuto fuori un ''minestrone'' simpaticissimo che mescola insieme sprites, alieni, auto da gran premio, giocatori di pallanuoto e veri delinquenti.

Pag. 4 Touch Down - Wash
Pag. 5 Ship - Miaooo...
Pag. 6 Baby Go - Hot Fly
Pag. 7 Overtake - Air-Navy
Pag. 8 Impact: mattoni e missili!
Pag. 10 How to be a complete bastard
Pag. 12 Action - I Popi
Pag. 13 Smilzo & Ciccio - Pulse
Pag. 14 Runic Age - Kreyenan
Pag. 15 Metamorphosis - Cargo Blast
Pag. 16 Water polo: in acqua c'è guerra
Pag. 18 Walkers - Surround
Pag. 19 Skywar - Free
Pag. 20 Egypt - Let me in peace
Pag. 21 Avoid and cactch - Smash
Pag. 24 Hawk - Antaris
Pag. 25 Race - Sweep
Pag. 26 Jump & Bump - Blitz
Pag. 27 Super Sprint: una supercorsa
Pag. 30 Mega Apocalypse: che battaglia!

HIT PARADE 64 Edizioni Società SIPE srl - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Direttore Resp. Elvio Fantini - Registr. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Viale Famagosta, 75 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

TOUCH DOWN

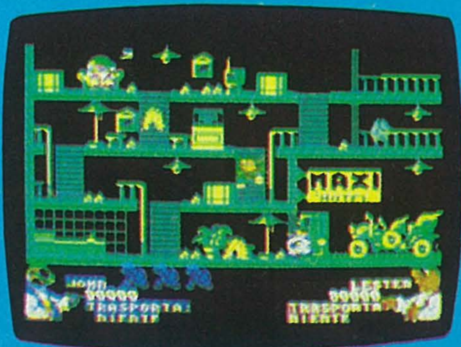


Siete in tribuna e state osservando una bella partita di football americano, quando entusiasmati da quanto avviene in campo, provate un irrefrenabile desiderio di organizzare la regia della squadra. Questo bellissimo gioco sembra proprio fatto per Voi perché Vi offre questa opportunità. Dopo aver infatti scelto il nome della squadra da far giocare, potrete scegliere i vari giocatori in base alle varie caratteristiche e alle posizioni che devono occupare. Dopo il calcio d'inizio dovrete di volta in volta stabilire la tattica migliore di gioco. Scopo naturalmente è quello di percorrere il maggior numero di yarde per lancio e come fine ultimo: raggiunta la meta, battere il calcio di trasformazione. Vi consigliamo anche di osservare attentamente il demo per impratichirvi nelle varie scelte. Ma bando alle ciance lo stadio vi attende.

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO	inizio gioco

WASH



John e Lester sono stati assunti al Maxi Hotel come addetti alle pulizie. Tu potrai impersonare uno o l'altro a seconda che giochi da solo o contro un tuo amico. All'inizio della giornata di lavoro il padrone vi raccomanderà di fare bene il vostro compito, perché vi terrà sott'occhio. Cominciate quindi con l'avvicinarvi alla cassa contenente tutti gli attrezzi delle pulizie, ne usciranno coperchi, con i quali coprire le scatole da cui escono strofinacci e polvere, una scopa per rigovernare, un immobilizzatore e una bomba. Evitando accuratamente tutto ciò che si muove dovrete fare il vostro lavoro di pulire dappertutto. Se riuscirete a passare il secondo giorno potrete usare anche l'aspirapolvere e persino riuscire a fare degli hamburgher. Ricordatevi che la cassa degli attrezzi potrà essere anche usata come nascondiglio. Sarete in grado di tenervi il posto?

JOYSTICK PORTA 1/2

JOY GIU	cerca
JOY SU	salta nella cassa

094 **SHIP**

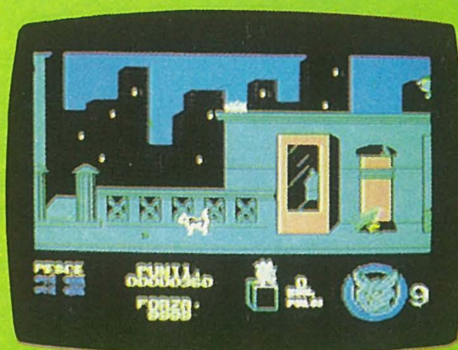


Al Solomon il più famoso viaggiatore del tempo spazio era l'unico che poteva essere incaricato di questa difficile missione. Avendo scoperto che degli alieni di Sistrom avevano dislocato le loro basi su linee di spostamento temporale, il comando stellare ha quindi incaricato il nostro eroe di scovare, ad una ad una, le stazioni nemiche e, muovendosi lungo le ragnatele del tempo spazio irrompere attraverso le porte di accesso distruggendo tutti gli obiettivi logistici. Al dovrà innanzitutto individuare l'allineatore temporale, sostarvi per il tempo sufficiente ad armonizzare la nave con il nuovo settore temporale e quindi procedere nelle missioni, fino a catturare tutte e 20 le basi.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

128 **MIAOOO...**

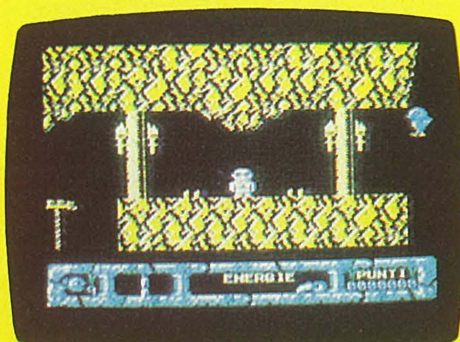


Anche per i gatti sopravvivere è veramente difficile, proprio come potrete vedere in questo gioco. Il nostro amico Micio si trova infatti sulle strade di una grande metropoli e per ripristinare le sue energie deve raccogliere le lische di pesce che si trovano un po' ovunque, sui cornicioni, sui balconcini o sui tetti delle case, balzando a piccoli passi per superare le varie altezze; naturalmente dovrà raccoglierne un numero sufficiente come indicato sullo schermo in basso a sinistra, numero che aumenta naturalmente con il progredire del nostro amico. Ma il micio per non perdere le sue energie e le sue 9 vite dovrà anche evitare i pipistrelli, le pulci, le rane, i topi ed altri animali che potrà colpire con la saliva.

JOYSTICK PORTA 2

1	joystick
2	tasti
3	musica sì/no
4	inizio gioco
L	getta saliva
Z	sinistra
X	destra
RETURN	pausa on/off

BABY GO

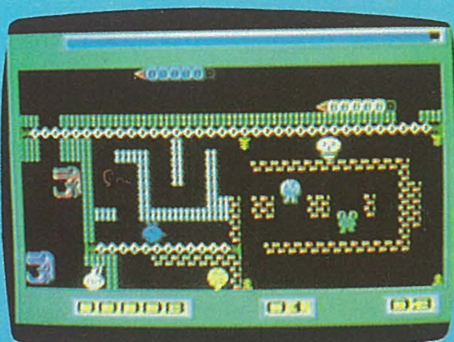


Lord Brummer e la sua consorte erano in viaggio nell'Africa misteriosa per cercare di convertire quanti più selvaggi possibili alla loro religione. Durante il loro peregrinare per non lasciarlo nelle mani di sconosciute bambinaie avevano portato il loro figlio, Baby Go. Purtroppo, dopo essere caduti nell'imboscata di una tribù particolarmente selvaggia, i due sposi non trovarono più il loro piccolo. Il bambino probabilmente si era avventurato da solo nella foresta. Tu dovrai aiutare il povero Baby Go a ritrovare la strada di casa impedendogli di cadere preda di bestie feroci, guerrieri o trabocchetti. Sulla sua strada fortunatamente il bambino potrà trovare vari oggetti, come palline, cerbottane per difendersi o oggetti preziosi, da usare come arma di scambio. Fai molta attenzione perché i pericoli sono infiniti.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco
JOY VERSO BASSO	prende cose

HOT FLY



Dopo essersi infiltrati nel nostro pianeta gli alienoidi foruncolosi hanno piazzato nei punti più strategici una serie di bombe a raggi persuasivi, proteggendole con una serie di trabocchetti e di paradossali creature in grado di intercettare e distruggere ogni mezzo di attacco. Per evitare la sottomissione dei suoi concittadini il professor Di Rigibile, alla guida del suo famoso pallone aerostatico, tenterà di infiltrarsi nei settori minati cercando di passare inosservato per tentare di disinnescare nel poco tempo rimasto le micidiali bombe. Anche se non verrà rilevato dalle pericolose creature egli potrà essere distrutto da un qualunque contatto accidentale.

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco
F3	set di costruzione
RUN STOP	pausa
RESTORE	ricomincia

OVERTAKE

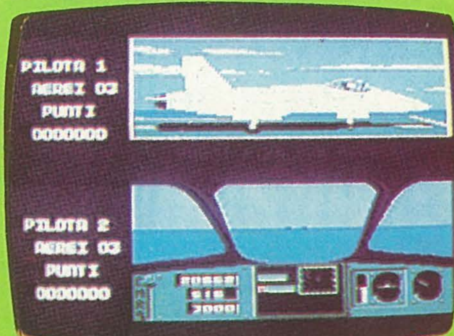


Questo gioco ti offrirà la possibilità di dimostrare le tue capacità di guida e la tua prontezza di riflessi al volante di una vettura da corsa. Inizierai infatti la tua gara al segnale verde e dovrai raggiungere nel più breve tempo possibile, la velocità di crociera di 300 kmh, velocità ottimale per superare nel tempo liimite di 80 secondi il maggior numero di avversari, senza naturalmente sfasciare la tua vettura nella prova: avrai infatti solo altri 2 muletti a disposizione per terminare la competizione. Se inoltre sarai in grado di superare 70 corridori senza perdere le tue vite, otterrai un'estensione di tempo pari a 60' oltre ad una vita in più e a moltissimi punti. Potrai scegliere tra 2 livelli di gioco e cambiare marcia, una più lenta e una più veloce.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	cambio

AIR-NAVY

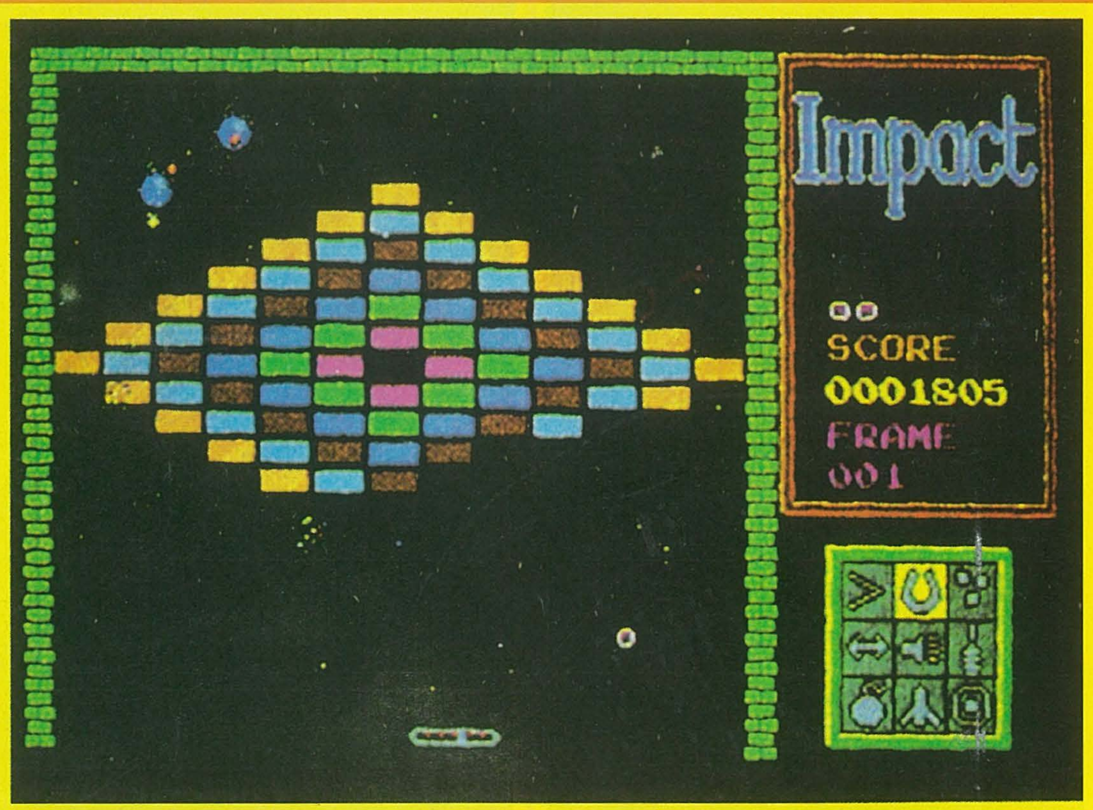


Maggio 1972: il rombo dei motori alle prime luci dell'alba segna l'inizio di un'altra missione sul Vietnam del Nord dei Phantom della marina americana imbarcati sulla portaerei U.S.S. Forrestal. Voi siete il pilota di uno di questi sofisticati aerei da combattimento dotato di un'avionica formidabile! Dovrete affrontare una serie di duri combattimenti contro i veloci MiG 21 sovietici o contro unità navali vietnamite dotate di missili radioguidati. A vostra disposizione avete diversi tipi di missili ed un micidiale cannoncino con una autonomia di ben 3000 colpi. Questo cannoncino è ideale per i combattimenti ravvicinati ma attenzione: usatelo con parsimonia perché una volta terminati i colpi sarete privi di difesa e diverrete facile preda dei vostri avversari. Scopo del gioco è riportare il maggior numero di successi possibile. Vediamo ora qualche spiegazione su come utilizzare al meglio questo gioco. All'inizio vi vengono offerte una serie di scelte, si va dal numero di giocatori al livello di difficoltà etc. Senza dubbio la cosa più interessante è la possibilità di scegliere lo scenario ove disputare i combattimenti! Ricordate che in base allo scenario scelto dovrete armare adeguatamente il vostro caccia! Una volta decollati, sullo schermo appaiono svariati strumenti: orizzonte artificiale, velocità, sistema d'arma inserito. Normalmente siete commutati per utilizzare il cannoncino e quindi se volete usare i missili dovrete premere il tasto E (ed U per un eventuale secondo giocatore). Il missile può essere lanciato solo se avete inquadrato nel mirino il bersaglio che volete colpire (aereo o altro). Sul pannello frontale appare anche un radar che vi consentirà di conoscere istante per istante la posizione del vostro avversario. Per un maggiore controllo potete premendo il tasto X (e V per il secondo giocatore) vedere sullo schermo la planimetria della zona con le posizioni degli obiettivi e del vostro aereo. Prima di sfidare il computer è consigliabile fare molta pratica con qualche amico perché altrimenti la vostra carriera di pilota da caccia durerà pochi istanti!

JOYSTICK PORTA 1/2 NECESSARIO

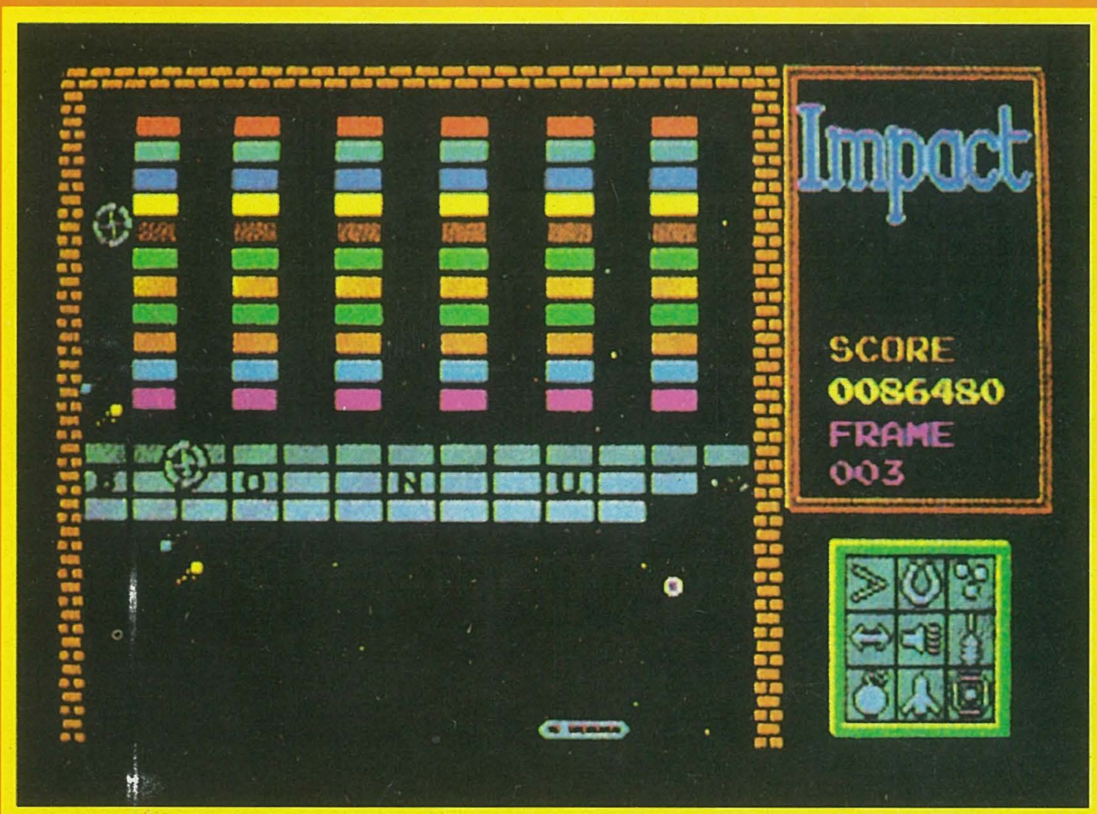
RUN/STOP	pausa
X	mappa giocatore 1
V	mappa giocatore 2
E	sistemi d'arma gioc. 1
U	sistemi d'arma gioc. 2

IMPACT

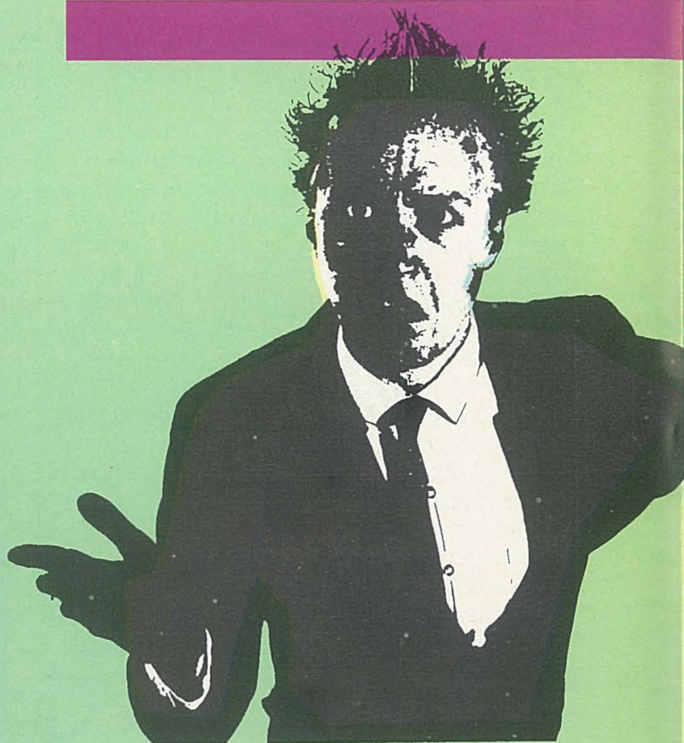


Impact è un prodotto di moda.
Ha l'intento di spolverare i vecchi classici da galleria mettendoli un po' in ghingheri, sperando di guadagnare un po' di voti da quei "nostalgici pentiti". Questa particolare alternativa al classico è una versione di Break out. Ad ogni modo Impact è una semplice, armoniosa e accurata interpretazione, con veramente qualcosa in più. Se c'è ancora qualcuno che non è a conoscenza del genere che stiamo trattando, questo è quanto! Tu controlli una nave, una base missilistica, e un grupppo di nemici **colorati** che tu devi manovrare dal fondo: pallottole, bombe, armi che rimbalzano per terra per poi cadere su dei mattoni colorati disegnati in cima alla metà del quadro. Colpisci tutti i gruppi di nemici e falli sparire, passa poi al quadro successivo con un altro disegno.
È molto semplice ed è tutto da giocare. Altri elementi di questo gioco sono pallottole e altri oggetti che cadono a turbina dall'alto del quadro e che dovrai cercar di prendere per guadagnare punti. Raccoglili, diventerai più forte. Altre pallottole che rimbalzano sul tuo quadro ti daranno un'ampiezza maggiore per la tua nave-base così come missili da sparare contro i nemici.
Ci sono anche altri gruppi di nemici invisibili da localizzare ed eliminare prima che i quadri vengano completati. Puoi organizzarti i tuoi mattoni in aggiunta agli 80 quadri del gioco. I paesaggi sono graziosi e i personaggi definiti in modo chiaro, che poi non è né più né meno di quello che ti aspetteresti dal tuo 64. A volte il quadro si fa un po' confuso: mattoni, bonus che cadono dal cielo a girandola, pallottole che con destrezza si muovono sul tuo schermo strani oggetti di varie forme, e missili che cadono ovunque. Certo fa tutto parte del gioco. Anche decifrare quali di questi sibilanti oggetti è pericoloso per te...
Se decidessi di comprarlo per giocare con dei grafici eccezionali da National Portrait Gallery, effetti sonori stereo da sentire in cuffia, nuove combinazioni che ti incuriosiscono... Allora lascia perdere.

t.d.



How to be a complete BASTARD



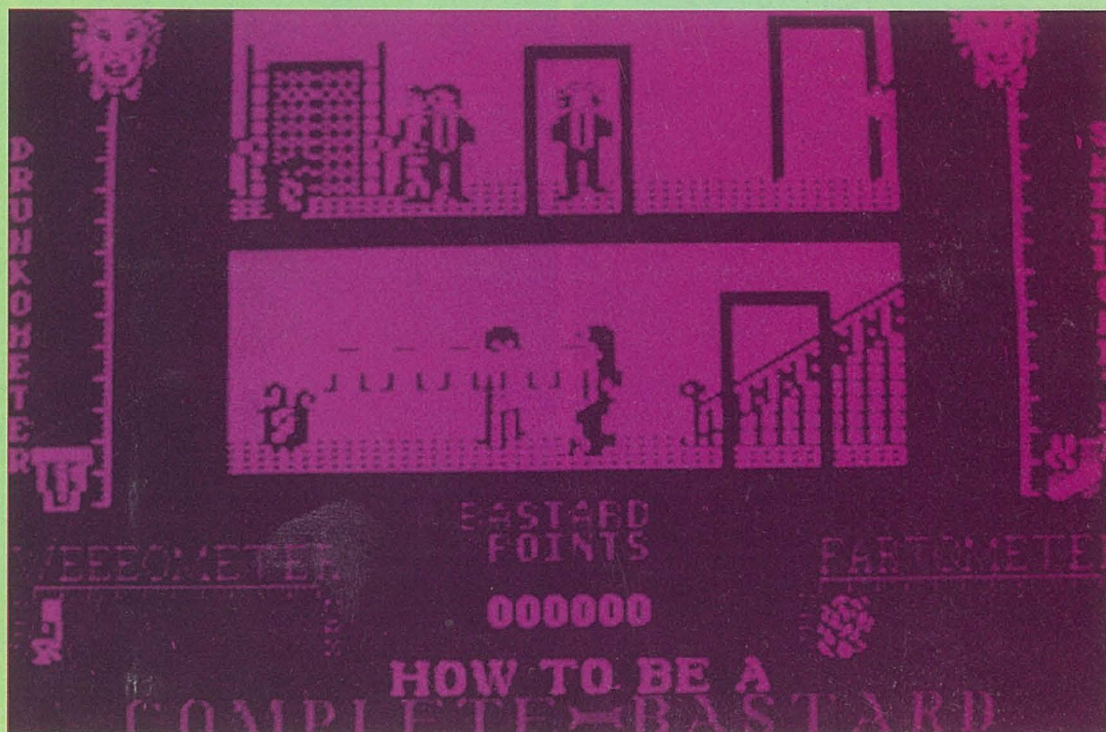
Come essere un vero bastardo, completo in tutto e per tutto.

Ade Edmonston è senza dubbio un vero bastardo. Almeno lo ammette. Secondo lui, se esci e compri il suo gioco puoi diventare veramente un vero e completo bastardo!

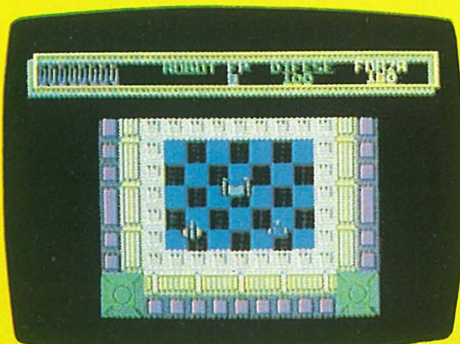
Nel gioco sarai coinvolto in assurdi atti di violenza nei confronti degli ospiti di un party. Le stanze sono tappezzate di ritratti in modo da vedere la stessa stanza da due diverse angolazioni. L'angolo di veduta può essere ruotato di 90° così da riuscire a vedere i lati, la parte davanti a quella dietro. Tanto per cominciare non hai armi all'inizio con le quali raggiungere malvagiamente i tuoi scopi, le troverai e le potrai acquisire lungo la strada. In basso al quadro appaiono le parole -complete bastard-. Per terminare il gioco dovete solo far illuminare ognuna di queste lettere con atti tremendamente cattivi nei confronti degli ospiti obbligandoli a lasciare la stanza.

Solo i più terribili faranno rimanere le lettere accese a lungo, con azioni meno cattive esse si illumineranno solo per un breve tempo. Vari misuratori indicano la tua generale si-

tuazione fisica, così come il tuo potenziale per compiere azioni cattive. Nel quadro troverai il misuratore che indica il tuo grado di sobrietà e a destra quello che misura l'intensità degli odori. Ubriacarsi è facile! Vai al frigorifero e bevi un po' di monster get pissed fast lager, della quale ne potrai trovare una vera scorta. Allo stesso modo potrai trovare parecchio curry in cucina. Mangiandolo, farai un'enorme puzza, come rivelerà il misuratore quando avrai raggiunto quantità sufficienti di questa... Potrai, con delle strane pompe spazzar via tutto dalla stanza in questo modo farai anche aumentare il tuo grado olfattivo. Bevendo un po' di quella robaccia non solo diventarei velocemente violento, ma desidererai andare in bagno appena possibile!!!
Non perdere tempo a cercare la toilette, vai all'albero più vicino! Il misuratore aumenterà a seconda di quanto berrai. Continuare ad andare alla toilette, ti porterà ad un più basso livello e ti farà guadagnare un po' di punti. Sii cauto: quando ti indirizzi al frigorifero o alla cucina o da qualsiasi altra parte, ti vengono date delle opportunità. Per esempio puoi bere tutta la birra oppure no. Troppa birra porterà il quadro in basso a ruotare perdendo il controllo!!
Mangiando così tanto curry farai un'enorme ''puzza'' che una volta datale fuoco provocherà un'esplosione che ucciderà tutti i presenti. Non potrai sopravvivere nemmeno tu in quelle condizioni. A parte bere e mangiare, e fare... quello che ormai sappiamo, ci sono altre cose tremendamente cattive che puoi fare per guadagnarti il titolo di vero e perfetto bastardo! Tutti i mobili e le supellettili presenti nella stanza possono essere usate al fine di raggiungere i tuoi scopi.
Devi fare molta attenzione. Alcune cose quali: yogurt, insalata di cavoli, barbecue non ti procurano delle vere azioni cattive ma ci vanno solo vicino. Le cose che ti aiuteranno veramente sono la polvere che provoca prurito, il martello, il dentifricio, la schiuma da barba, freccette, particolari cuscini e anche un ombrello. Dovrai trovare il miglior modo di utilizzarle.



ACTION

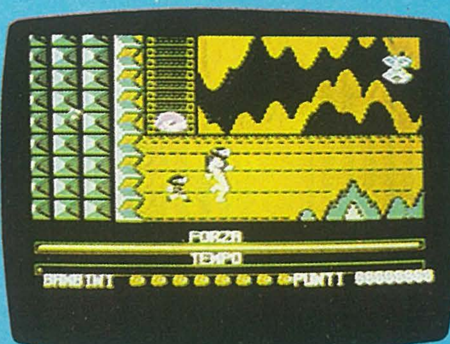


L'accidentale frattura del tessuto spazio-tempo causata dall'anomala attività di Andromeda aveva causato il deflusso di un'enorme quantità di energia nella dimensione delta determinando uno squilibrio del continuum. Allo scopo di riconvertire il flusso abbiamo deciso di inviare la Starforce aldilà dello strappo ben consapevoli dell'enorme pericolo. Lo scopo della missione sarà la cattura dei fotoni vitali dopo averli attratti verso la propria navetta e ridirigerli nel nostro universo. Coordinatore della missione sarà il droide capo capace di rifornire di energia il robot di combattimento e il pulse, dotato della straordinaria capacità di teletrasportarsi in caso di pericolo per togliersi da antipatiche situazioni.

JOYSTICK PORTA 2

K	su
Z	sinistra
X	destra
M	giù
SPAZIO	fuoco
F1	robot
F3	capo
F5	pulse
E	aumenta energia
T	teletrasporto
P	pausa

I POPI

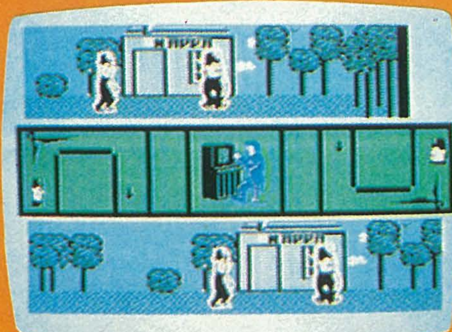


Come accade nel nostro secolo senz'altro anche nel futuro gli insegnanti di scuola accompagneranno i loro studenti a gite scolastiche. Ecco che questo gioco ipotizza che proprio durante una di queste escursioni, proprio in una zona ostile di un pianeta, alcuni ragazzini si allontanino dal gruppo cadendo vittima di orribili mostri. Il povero insegnante, responsabile dell'incolumità dei ragazzini a lui affidati, dovrà, armato di una potente pistola soporifera, avventurarsi sulla superficie del pianeta alla loro ricerca. Una volta trovatone uno dovrà farsi seguire e difenderlo fino ad un posto sicuro. Ma state pure certi che mostri di ogni tipo cercheranno di impedirgli di portare a termine la missione, rapendo i ragazzini nuovamente.

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco
F7	pausa
SPAZIO	intervallo

SMILZO & CICCIO

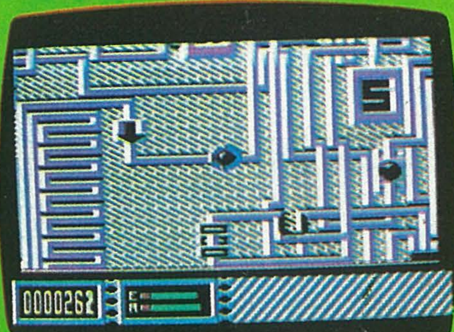


Senz'altro a tutti piace vedere le vecchie comiche del film muto alla TV, ma a quanti di Voi piacerebbe avere una parte in quelle divertenti scene? Ecco il gioco per Voi. Lo scopo del gioco è tirare delle torte in faccia al vostro avversario, prima che le abbia tirate contro di Voi. Usando la bicicletta, dove è possibile e se il tuo avversario non ti fa cattivi scherzi, come far cadere chiodi, dovrai localizzare il tuo nemico, colpirlo sempreché tu sia in possesso di una torta (R di fianco all'icona della torta). Per facilitarti nel tuo compito accanto ai personaggi sono disegnate delle icone che indicano che cosa sta trasportando. Potrai scegliere se impersonare lo smilzo o il ciccio, contro il computer o contro un tuo amico e ricorda inoltre di bere, ma non alcolici, prima di finire disidratato per colpa delle sudate causate dalle corse.

JOYSTICK TASTI CURSORE

JOY 1	smilzo
JOY 2	ciccio
SHIFT	
LOCK	pausa

PULSE

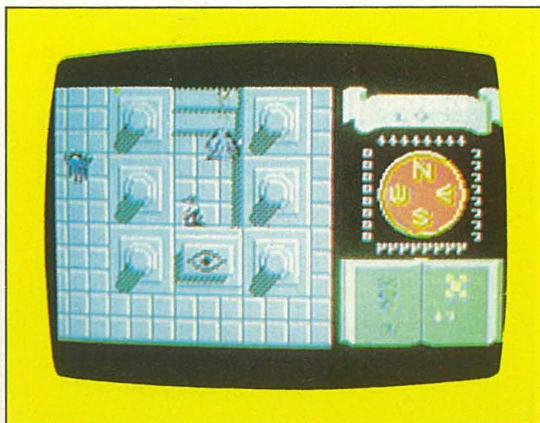


Dopo l'improvviso passaggio della gigantesca cometa Blazer '76 che ha investito Delos V con i suoi gas velenosi, solo un gruppo di uomini nel settore 98 era riuscito a sopravvivere, seppure a stento. L'unica possibilità di scampo sarebbe stato raggiungere lo spazioporto nel settore centrale, la sola via di fuga. Ma con sgomento gli uomini si accorsero che il radiatore centrale, il solo in grado di coordinare la rotta lungo l'intricata strada delle rotaie magnetiche si era guastato. Sarà quindi necessario che un eroico volontario su di una navetta a guida manuale tenti di sciogliere il rompicapo dell'intricata rete di collegamento per raggiungere senza danni il faro guida e consentire quindi, dopo averlo riparato, la fuga della precaria comunità del settore 98.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

RUNIC AGE

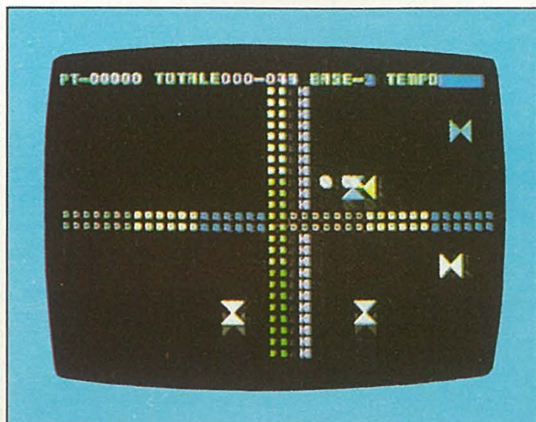


Vi fu un tempo che a Golem nacquero due gemelli figli del grande Mageron e che divennero per motivi ignoti supremi al servizio di due forze opposte a quelle del bene e del male. Fu così che quando il perfido Mavrol volle sottomettere Golem al suo potere richiamò una miriade di forze oscure che terrorizzarono l'intero paese. Il buon gemello Asperix restò solo a combattere per ricomporre la normalità. Con i quattro medaglioni del potere e i magici simboli runici potrà spostarsi nelle 4 direzioni, attuare le magie componendone i magici simboli come appariranno sul suo libro, dopo averle naturalmente selezionate col terzo medaglione mentre l'ultimo di questi ti permetterà di trascrivere sul suo libro le magie speciali, anche se ciò lo priverà di molte energie. Ricordati che Asperix potrà recuperare i simboli magici dalle vittime uccise usando la magica runa.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP pausa
SPAZIO inizio gioco

KREYENAN

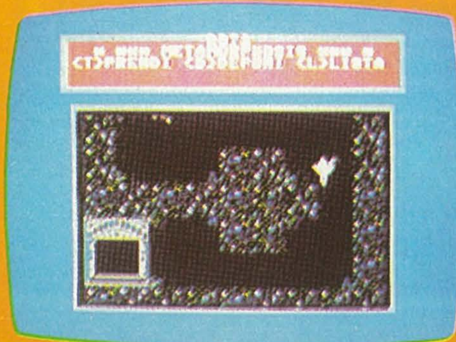


La base stellare avanzata Kreyenan è stata attaccata da orde di minacciosi alieni che si stanno muovendo verso il cuore della confederazione. Don Gal, l'unico superstite del settore difesa spaziale, è riuscito, nell'attimo della distruzione, a teletrasportarsi con successo su una nave aliena prendendone possesso. Egli potrà così continuare la strenua lotta contro le navi nemiche a difesa dell'asteroide Kreyenan. A complicare questa azione tuttavia il nostro eroe dovrà dapprima comprendere il complesso sistema di puntamento dell'astronave aliena, basato sulla creazione di precise simmetrie che gli consentirà, premendo il bottone del fuoco, di abbattere anche grappoli di nemici.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

METAMORPHOSIS



Il povero Dottor Jungle, a causa di uno strano fenomeno accaduto nel suo laboratorio, si è trasformato nel signor Ride. L'unico modo per poter tornare allo stato normale sembra quello di avventurarsi nel regno sotterraneo maledetto alla ricerca del luogo ove si trova la pozione miracolosa, sanatrice di tutti i mali. Il dottor Jungle dovrà avventurarsi nel covo segreto sotterraneo, vagare nel sistema di cunicoli, attraversare la buia foresta e trovarne l'uscita. Giungere alla cava e passare il profondo lago per giungere finalmente alla collina dalle 9 serrature codificate. Ma prima di iniziare tutto ciò il nostro dottore dovrà assicurarsi di essere armato e nel corso della sua avventura fare attenzione al tempo trascorso il quale, sarà morto.

JOYSTICK PORTA 2

O	tastiera
1	joystick
SPAZIO	inizio gioco
T	prendere
D	lasciare
L	lista oggetti

CARGO BLAST



Appartieni alla squadriglia di sicurezza che deve preoccuparsi dell'incolumità fisica di cargo spaziali e navette passeggeri, ma soprattutto della stazione intergalattica su Velox III. Da qualche tempo il tuo compito è molto difficile perché il vostro spazio aereo viene occupato da alieni che cercano di impadronirsi delle merci trasportate o peggio di intrufolarsi all'interno della base spaziale. In questa missione, partito con 3 navette nel tuo usuale giro di ricognizione, ti vedrai costretto a far fronte ad un attacco massiccio di alieni che dovranno cercare di distruggerti a tutti i costi per arrivare al pianeta. La tua lotta dovrà essere strenua e la tua prontezza di riflessi sarà messa a dura prova dai tuoi nemici; ricorda di passare sui segnali visivi a forma di stella per dare avviso alla base della tua resistenza.

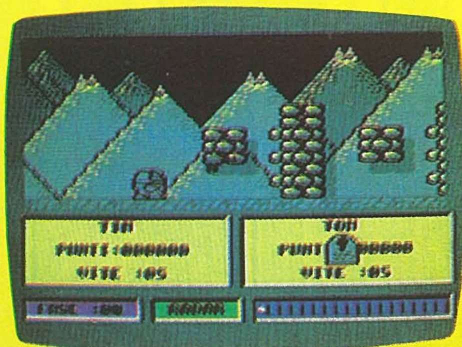
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

WATER POLO

Ecco uno sport che non ho mai visto sul computer: è veramente difficile inventare un gioco per uno sport d'azione e per giunta adattabile al computer, ma Gremlin è riuscito a realizzare Water Polo con una certa originalità.
Water Polo offre molte alternative: il giocatore può scegliere tra un gioco singolo o in doppio, oppure può optare per il campionato. Il gioco inizia con la squadra in un'accurata formazione, che nuota verso la palla. Se si preme il pulsante al momento giusto, il giocatore entra in possesso della palla.
Il punto di vista è lo stesso del gioco di football, ossia una vista laterale e dall'alto, mentre la palla rotola orizzontalmente. Durante la gara si controlla il nuotatore più vicino alla palla. Ma questo non è sempre vero, perché, per tutto il tempo che egli è in azione, è controllato per evitare combiamenti improvvisi che potrebbero causare confusione. Nel gioco in doppio il secondo giocatore controlla la squadra avversaria.
Quanto al campionato, possono unirsi sino a quattro giocatori, ciascuno con una propria squadra. I giocatori sono controllati muovendo la leva di comando in otto diverse direzioni. Muovendo la leva di comando premendo i pulsanti, in una complicata combinazione di questi movimenti, è possibile gettare la palla con una certa velocità, fare una mossa oppure far deviare la palla.
La palla può essere afferrata dall'avversario nuotando verso un altro giocatore dell'altra squadra dal davanti. Se l'avversario tenta di afferrarla da dietro, l'arbitro fa dei gesti dal bordo della piscina e fischia furiosamente. Se si impedisce il regolare svolgimento del gioco per tre volte, il reo è mandato in un angolo a scontare il suo peccato e vi rimane per un minuto e mezzo oppure finché la squadra avversaria segna un goal.
Dal punto di vista dei grafici, Water Polo è degno di tutto il rispetto. I giocatori sono piccoli, ma ben disegnati, lo schermo non presenta problemi ed una folla eccitata si muove su e giù, più della palla stessa. Gli effetti sonori sono pochi e delicati, ma da notare è il modo in cui le grida della folla diventano più forti ed agitate, quando la scena si scalda.
Dapprima Water Polo può sembrare difficile, ma la perserveranza verrà presto ricompensata. Sebbene non ci sia nulla di notevole, tuttavia Water Polo è un gioco assai divertente e può essere lodato il fatto che sia un'idea innovativa.

WALKERS



Nell'anno 2975 è sempre più difficile tenere la popolazione sotto controllo, in quanto a causa del miscuglio di razze presenti sui vari pianeti e di conseguenza della differenza di usi e costumi, ovunque regna il caos. Proprio per questo sono stati istituiti dei corpi di sorveglianza che tengano la situazione sotto controllo. Ma su Walkers questo già difficile compito è reso ancora più arduo dalle numerose barricate erette dai più belligeranti. Evita di camminare sul terreno e prediligi le piattaforme, usa il jet pack e tutto quanto può esserti utile per muoverti, ma soprattutto ricorda, all'inizio del tuo turno, di rifornirti di proiettili.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	inizio gioco
P	pausa
Q	fine gioco

SURROUND

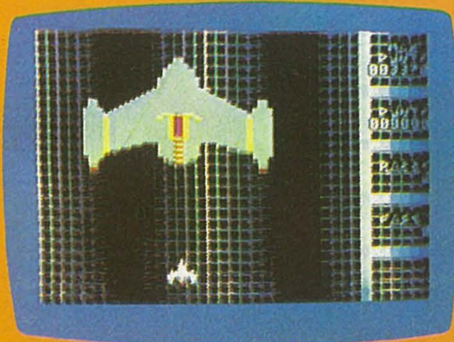


Sapevi che le forze aliene avevano sferrato un attacco alla base avanzata di Tiro 11 e per questo ti eri preoccupato di rientrare dall'iperspazio all'interno della cerchia degli asteroidi. Ma contrariamente alle previsioni scopri con disappunto che sei capitato proprio nel bel mezzo delle forze di attacco nemiche e ti trovi al centro di una battaglia con tanto di navette, seacher e caccia che voglio farti la pelle. Senza contare quei maledetti planetoidi, il cui elevato contenuto di magnetite, li rende estremamente pericolosi, poiché sono attirati inesorabilmente dalla tua navicella. In mezzo a questo bailamme in movimento dovrai cercare di sfoderare le tue migliori qualità di pilota con l'aiuto dei tuoi missili tachionici e con il supporto strategico che la base avanzata di Tiro 11 cercherà di darti costantemente nella tua cuffia.

JOYSTICK PORTA 1

SPAZIO	inizio gioco

SKYWAR

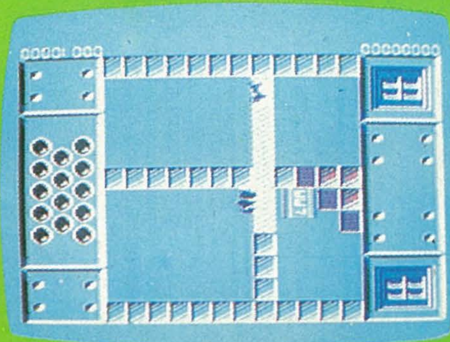


In una galassia molto lontana viveva un popolo con capacità mentali molto acute, sviluppate nel corso di millenni di studi. Ed ecco che quando questo popolo pensò di essere attaccato dalla nave spaziale "Globen", in viaggio di ricerca e studio scientifico, mise a frutto tutta la sua potenza, inviando delle proiezioni mentali contro l'astronave terrestre. Al povero comandante, inerme di fronte a tali capacità e incapace di comprendere la situazione, non resterà altra soluzione che intrarprendere una lotta armata per difendere la sua pelle, quella del suo equipaggio nonché l'integrità del mezzo a lui affidato. Aiutalo nel difficile compito, stando ben attento a non farti eliminare.

JOYSTICK PORTA 2

A	su
£	destra
[	sinistra
Z	giù
SPAZIO/FUOCO	inizio gioco

FREE



Assoldato dalla Falfox Electronics, Teser il fantastico cavaliere del ciberspazio ha avuto come compito quello di penetrare le difese cibernetiche dei mega-computer di Nixvor sfruttando le sue eccezioanli capacità di proiettarsi nella fantastica dimensione del mondo dei chips. In questo strano spazio egli dovrà raggiungere e rubare le banche dati attaccando e distruggendo i complessi sistemi di protezione hardware e software sparsi un po' ovunque usando la sua pistola di proiettili al silicio evitando con cura lo spreco dei colpi, in quanto sono limitati, anche se in caso di necessità potrà attingere da qualche vecchia rom abilmente dissimulata.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizo gioco

EGYPT



Il saggio arabo Ahmed è stato rapito dal perfido Hussein che lo ha rinchiuso nella sua fortezza per prendere il suo posto al grande raduno del deserto. La giornalista Barbra però, accortasi dell'inganno, decide di aiutare il povero Ahmed, innanzitutto a fuggire e poi, usando diversi mezzi di locomozione, a raggiungere il luogo del raduno. Ricordati però che Barbra è disarmata e dovrai perciò farle raccogliere i proiettili, bombe e altre armi per aiutarla a dinfendere Ahmed dagli strenui attacchi dei nemici del popolo islamico. Nel loro peregrinare i nostri amici incontreranno a loro volta l'innamorato di Barbra che cercherà a sua volta di aiutarli nel loro intento, ma pensando, povero lui, di essere ricompensato con un ricco tesoro.

JOYSTICK PORTA 2

F1	vite illimitate riparte
C=	pausa on/off
J	joystick
T	tastiera
A	su
Z	giù
O	sinistra
P	destra

LET ME IN PEACE

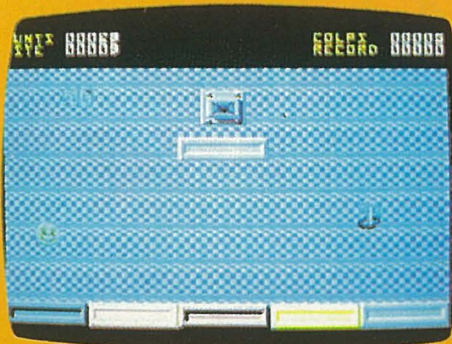


Risvegliatosi dal suo pisolino decennale nella comoda cripta di famiglia il buon Camillo si rese conto con disappunto che ancora una volta quei perfidi Gnoli gli avevano rubato le povere vecchie ossa, probabilmente per giocare con quegli stupidi folletti della caverna di sotto. Ma questa volta il nostro etereo amico è ben deciso a dare una sonora lezione ai dispettosi abitanti sotterranei e quindi, balzato fuori dal suo ricovero è intenzionato ad avventurarsi fino al fondo del pozzo per recuperare tutti i suoi vecchi resti. Oltre a difendersi dovrà evitare i trabocchetti messi in atto dai suoi nemici, ma soprattuTto badare a non toccare le ossa di qualcun'altro, per non finire l'avventura in un battibaleno.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
RESTORE	ricomincia
SPAZIO	pausa sì/no

AVOID AND CATCH

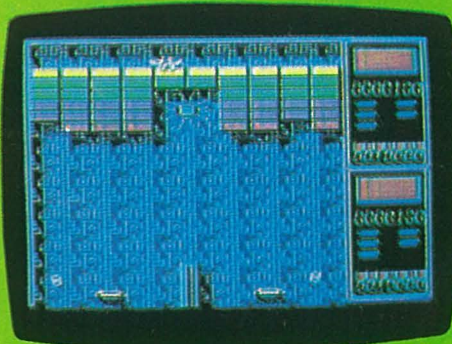


Usa Billy la palla per cambiare il colore dei blocchi alla base dello schermo in quello indicato in alto. L'indicatore è un mattone situato sotto l'imbuto e che all'inizio di ogni strato è illuminato da una freccia lampeggiante per 5 secondi. Quando tutti i blocchi sono dello stesso colore un nuovo strato viene messo sopra all'ultimo. Questo accade fin quando non ci sono 4 strati sullo schermo. Dopodiché lo schermo viene cancellato e ricreato un nuovo sfondo. Ci sono in totale 8 differenti schermi. Mentre Billy sta eseguendo il suo compito di cambiare i colori è inseguito da un cacciatore che assume una varietà di forme tra oui anelli, pezzi di catene, scatole. Si muovono sempre diagonalmente rimbalzando, ma è possibile colpirli con il fucile sempreché abbiate i proiettili. Ricordate che ci sono anche oggetti bonus.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	pausa on/off
W	sinistra
E	destra
.	fuoco
*****	per fermarsi

SMASH



All'esame finale per la qualificazione di astronavigatore capo la prova più difficile è il cosiddetto smash, il cui superamento richiede davvero eccezionali doti di prontezza di riflessi. All'interno della magnetocapsula l'aspirante pilota dovrà mantenere costantemente in azione all'interno del campo di deflessione una mobilissima sfera cercando di abbattere dei bersagli colorati dalla cui distruzione potranno, a volte, essere generate piacevoli o spiacevoli sorprese, non sempre quindi da evitare. A questo snervante esame parteciperanno inoltre numerosi robot di disturbo che tenteranno di congelare i comandi della magneto-capsula e che dovranno essere evitati o distrutti, se non vorrete terminare prematuramente l'esame.

JOYSTICK PORTA 1

F1	scelta opzioni
FUOCO	inizio gioco

SPECIAL PROGRAM

32 PAGINE A COLORI

I MAGNIFICI SETTE

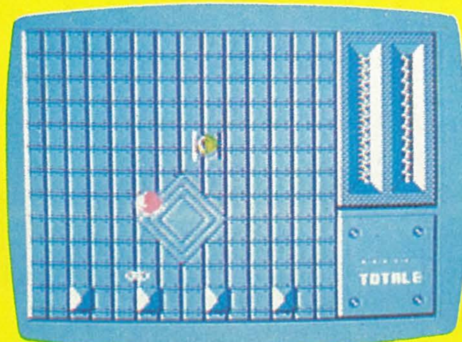
PER IL CBM 64 - N. 32 - in edicola il 2 Marzo

È IN EDICOLA!

NEW SPECIAL PLAYGAMES

ER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K - N. 7 - in edicola il 2 Marzo

HAWK

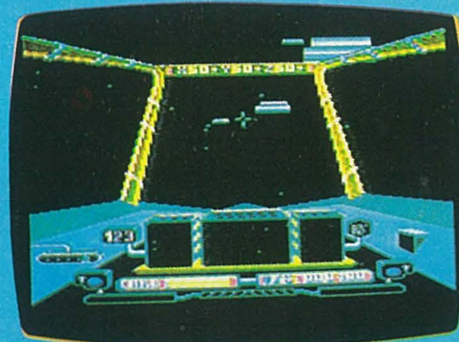


La prontezza di riflessi, la capacità di concentrazione e la vista da falco sono requisiti necessari per un poliziotto dei corpi speciali. Ed ecco che nell'era dei computer, dove numerose lezioni vengono impartite con l'aiuto di questi utili sostegni, all'accademia di polizia di Scotland Yard è stato messo a punto un nuovo programma di allenamento. Seduto davanti allo schermo di un computer e con le mani sulla tastiera devi immedesimarti in questa specie di ping pong dove, con l'ausilio di una racchetta mobile, devi far rimbalzare una pallina metallica. Ma tutto ciò sarebbe troppo normale, proprio per questo dall'alto dello schermo entrano in campo dei proiettili vaganti che dovrai colpire con la tua racchetta per ottenere dei punti. Fai però attenzione, in tutto questo trambusto, a non perdere di vista la sfera o le tue possibilità di gioco saranno drasticamente ridotte.

JOYSTICK PORTA 2

J	joystick
T	tasti
FUOCO SPAZIO	inizio gioco
?	destra
>	sinistra
A	su
Z	giù

ANTARIS



Eccovi a bordo della nave pesante Antaris. L'Antaris è una astronave in grado di viaggiare negli spazi più remoti. La sua funzione primaria è quella di veicolo militare ma può anche essere impiegata per ricerche scientifiche o missioni diplomatiche al servizio della federazione. La nave è dotata di potenti raggi fotonici in grado di distruggere qualunque cosa. Essa ha inoltre due diverse possibilità di velocità di crociera: motori ad impulsi (bassa velocità) o motori antimateria (alte velocità). La Federazione vi ha affidato il comando di questa nave con l'incarico di intercettare e quindi distruggere una serie di convogli composti da navi Klingoniane. Questi convogli trasportano armi e munizioni necessarie per provocare ribellioni e sommosse contro la Federazione. Durante la missione potete usufruire delle prestazioni del computer di bordo che vi darà una serie di informazioni sia sui sistemi planetari che sulle condizioni di armamento della nave. Dal visore del ponte di comando vi verrà segnalato l'avvenuto avvistamento di un convoglio nemico e quindi basterà inseguirlo e distruggerlo con i laser di bordo. Il tempo per portare a termine la missione è limitato! Così usando i motori ad impulsi avrete meno tempo a disposizione ma sarà più facile inquadrare i bersagli viceversa usando i motori anti-materia andrete più veloci ma sarà più difficile agganciare i bersagli. Il successo della missione dipende molto dalle vostre capacità e dal vostro fiuto di cacciatore. Buona fortuna!

JOYSTICK PORTA 2 OPZIONALE

D	salva o carica gioco da disco
X	motori ad impulsi
T	motori anti-materia
1	note varie
2	note astrali
A	fine gioco
FRECCIA SINISTRA	pausa
SPAZIO o SPARO	inizio partita/fuoco
O	sinistra
P	destra
Q	su
A	giù

RACE

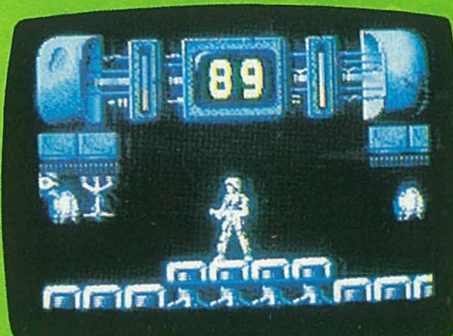


Ecco a Voi, la migliore simulazione di gara per il vostro CBM 64. Un gioco che vi metterà alla guida di una potente vettura da corsa di formula tre su due dei più bei circuiti mondiali. Potrete cimentarVi in gare o in qualificazioni mettendo a dura prova la vostra abilità e la vostra prontezza di riflessi. Potrete accelerare, frenare, cambiare marcia per eseguire acrobazie spettacolari in curva o anche solo per rimanere sulla pista; non dimenticate infatti che se andrete a finire sul prato, vi sembrerà come di essere su una pista di ghiaccio, tanto sarà difficile manovrare la vettura. Potrete scegliere tra 3 livelli di difficoltà per cercare di superare gradualmente le varia prove cui sarete sottoposti. Ricordatevi inoltre di non superare i 5000 giri del motore, se non vorrete fonderlo e di regolare opportunamente gli alettoni per stabilizzare la vettura (40 alettone posteriore, 32 alettone anteriore). Buon divertimento!

JOYSTICK PORTA 2

F1	tastiera
F7	joystick
C=/INST/DEL	ricomincia
SPAZIO	aumenta capacità curvare
C=C	curvatura assistita dal computer
C=	ritorno in gara
C=4	volume giù
C=5	volume su
C=7	ritirarsi
CTRL	marcia inferiore
Q	marcia superiore
A	freni
S	acceleratore
T	starter
;	svolta sinistra
.	svolta destra
CRSR	pausa no
RETURN	pausa si

SWEEP



Da quando il servizio segreto ha comunicato al comando galattico che l'immensa fortezza di assalto agli Oscron potrebbe essere distrutta attraverso l'immissione di un opportuno codice segreto, tu sei stato addestrato per questa difficilissima missione. Teletrasportato sul livello esterno della fortezza dovrai aprirti la strada a colpi di spada-laser tra i sistemi difensivi per trovare i terminali del cervellone da cui estrarre, di volta in volta, le lettere del super-codice segreto. L'altra tua preoccupazione sarà quella di individuare i terminali per il costante rifornimento delle riserve d'aria e delle batterie di plutonio che costituiscono l'unico mezzo di sostentamento nell'inospitale fortezza nemica. Spara a più non posso se ci tieni a rimanere in vita.

JOYSTICK PORTA 2

A	su
Z	giú
	destra
	sinistra
RETURN	pausa
RUN/STOP	fine
SPAZIO	fuoco

JUMP & BUMP

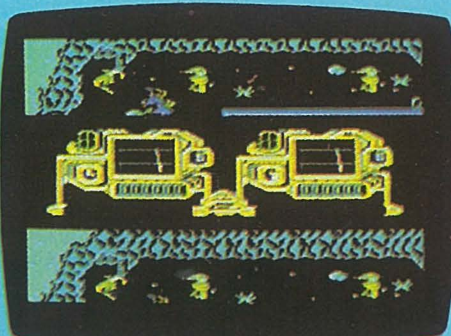


Nel mondo di Fantasyland anche gli animali hanno il permesso di possedere tra le altre cose un'auto e colmo delle meraviglie di prendere la patente per guidarla. Il nostro amico orsetto si trova proprio in questa difficile situazione e sta esercitandosi alla guida di una potente vettura per raggiungere questo scopo. Tu dovrai aiutarlo ad impratichirsi nelle difficili manovre, impedendogli di colpire e investire tutte le cose che alcuni suoi dispettosi amici gli pongono davanti. Saltellando quindi in modo sempre diverso dovrai evitare cose sempre più difficili: dai serpentelli, uccelli, bambini alle carrozzine. Avrai inoltre un altro modo per toglierti dagli impicci: distribuire cucchiaiate di miele, cosicché i tuoi amici ti lascino in pace.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

BLITZ



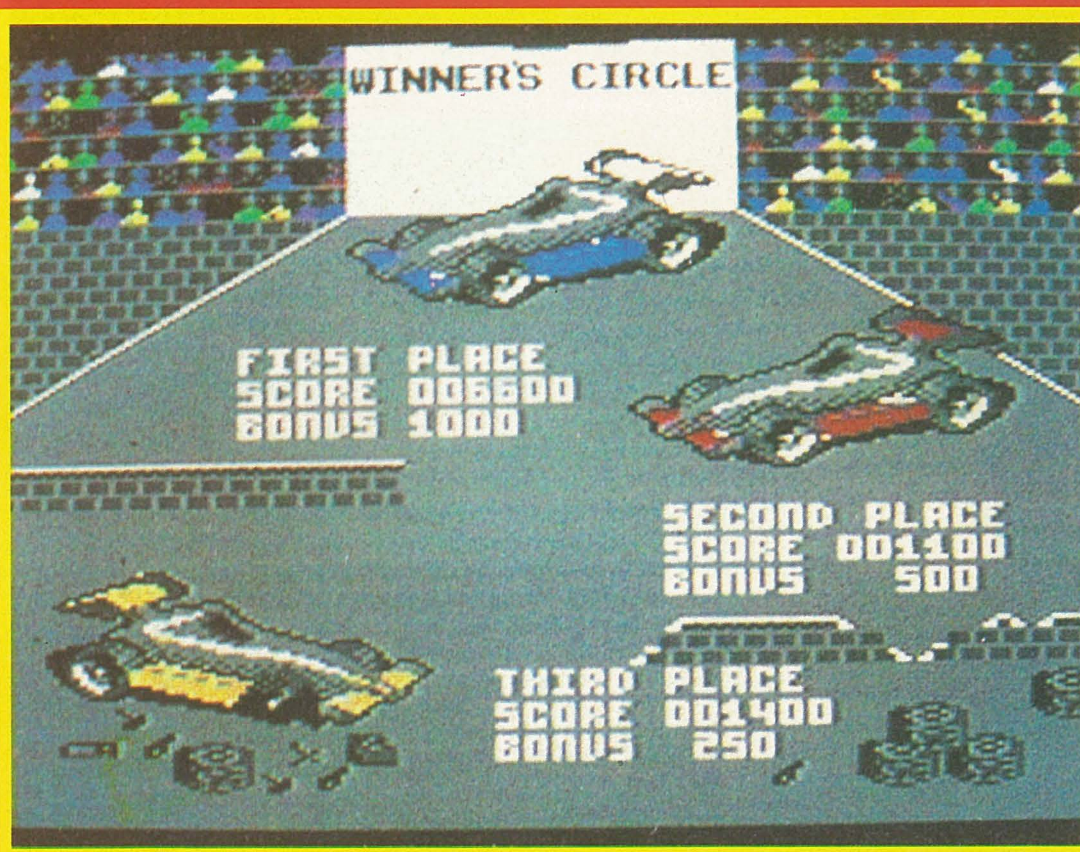
Il tuo capo, il dottor Marge, è a conoscenza dei più grandi segreti militari e strategici di tutta la nazione. Purtroppo durante un suo tour nel quale doveva ispezionare delle nuove basi di difesa è stato rapito dai Vulcan, un popolo di alieni ostili alla Confederazione che tenterà di spremere il povero dottore per farsi dire tutto quanto è possibile. Ma il Governo Supremo, timoroso di quanto potrà accadere per le rivelazioni del tuo capo, ti ha ordinato di infiltrarti nella base, ove si presume che Morge sia rinchiuso, raccogliere i vari congegni necessari all'apertura della stanza ove si trova e liberare quindi il tuo capo. Ma fai molta attenzione; i congegni di sicurezza alieni sono molti ed una volta scoperto dovrai combattere strenuamente per portare a termine la tua missione.

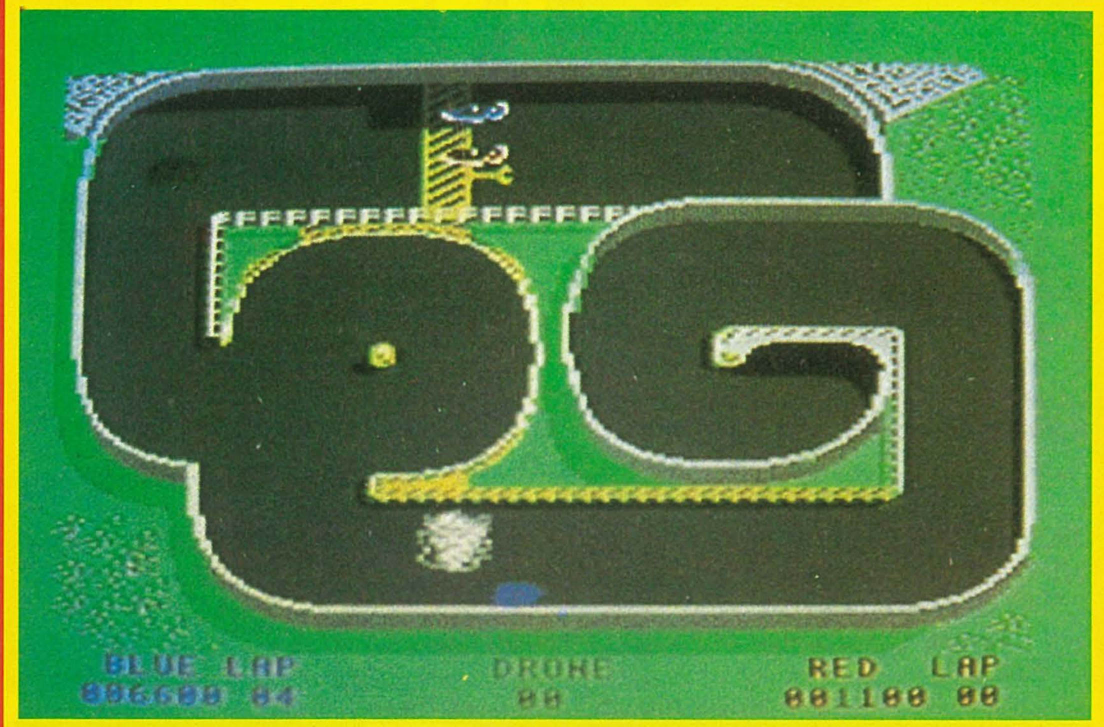
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

SUPER SPRINT

Come tutte le trasformazioni, Super Sprint dell'Eletric Dreams non è male. Il gioco è molto simile al modello assai popolare Atari e non tralascia alcuna delle caratteristiche essenziali, eccetto la giocabilità.
Come l'originale Atari, e a differenza di molti altri giochi simili, Super Sprint non vi fa sedere sul sedile dell'autista, piegati sul volante, mentre percorrete velocemente le rampe o curvate. Al contrario il gioco preferisce una veduta aerea: ogni circuito si stende come una pista Scaletrix in miniatura ed ha macchinine Scaletrix in miniatura.
Vi sono otto circuiti in tutto, caricati in due gruppi: il secondo gruppo di quattro può essere caricato dopo che il primo è stato com-





pletato con successo. I circuiti variano da una media difficoltà (con tornanti) ad una elevata difficoltà. Alcune piste hanno cancelli che si aprono e si chiudono, alcune hanno rampe di salto che devono essere affrontate ad alta velocità, altre sono caratterizzate da tratti non visibili che si sdoppiano e nascondono le macchinine. Nel caso voi siate presuntuosi e vi crediate abili, vi sono occasionali macchie d'olio, pozzanghere e trombe d'aria che fanno girare vorticosamente le macchinine. Se percorrete particolari pannelli, aumentate il punteggio e se raccogliete tre delle chiavi che appaiono a caso sulla pista, ottenete alla fine della gara delle automobiline fuori serie e potete migliorare la trazione, la velocità, la capacità di accellerazione ed il punteggio.

Nonostante questa autentica presentazione, il gioco sembra venir meno in qualche punto della pista: il controllo della leva di comando non è buono ed occorre molto tempo prima che riusciate a guidare la macchinina lungo la pista, senza farla cozzare contro le barriere o farla rimbalzare dappertutto o farla marciare nella direzione opposta.

Il risultato maggiore è quello di completare un giro, non importa se passate la bandiera a scacchi per primi; a rendere le cose peggiori, le macchinine controllate dal computer sono infallibili.

Il gioco in doppio è senza dubbio il migliore: i vostri difetti come corridore del Gran Premio non sembrano così imbarazzanti, se il vostro amico è inferiore.

L'intera corsa è divertente, a condizione che non sceglieta il gioco con tre macchinine, dove i giocatori sono contrapposti ad un'automobilina manovrata dal computer, che, come al solito, non commette errori.

Super Sprint possiede molti accorgimenti simpatici (come il controllore che vi procura una nuova macchinina quando la vostra è in avaria), ma ha anche molte eccentricità, che si rivelano molto fastidiose. La tabella del punteggio registra solo le centinaia: se fate 1350 punti, 50 vanno perduti. Inoltre i punti sono a volte assegnati arbitrariamente, ed io una volta ne segnai 7200 per avere cozzato contro una parete.

Vi sono le scorciatoie regolari come quelle irregolari, così dovete battere gli avversari superando una rampa di salto angolare ad alta velocità o evitando un tratto della pista. Infine sia che vi piaccia o no, il tutto dipende dalla velocità con cui guidate la vostra macchinina. Vi aiuterà una buona dose di pazienza, una leva di comando che vi risponde bene ed un amico con cui giocare.

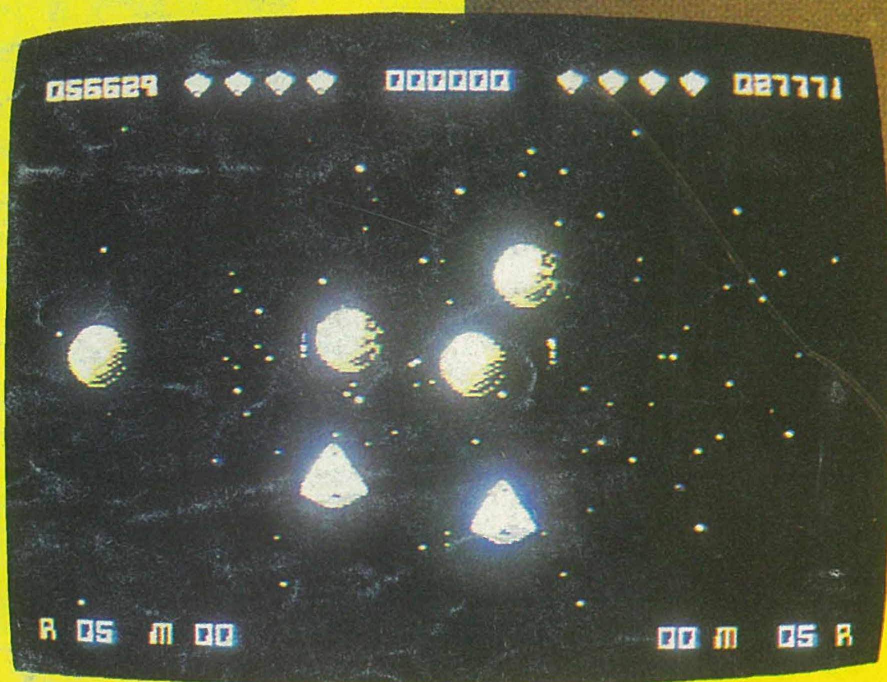
MEGA APOCALYPSE

Simon Nicol ha inventato questo gioco sulle orme del tradizionale gioco Crazy Comets. Sin dall'inizio del gioco potete esprimere un giudizio positivo, persino lo schermo sembra darsi da fare per suscitare un'ottima impressione e mettere il giocatore nello stato d'animo ideale in modo che sappia già in partenza che si tratta di un colpo eccellente.
Sull'involucro si legge: ''Congratulazioni! Tu ora puoi vantarti di possedere il più grande ed avanzato gioco di spari adattabile persino al tuo Commodore 64/128''. Ed io sono totalmente d'accordo con questa opinione.

Voi siete stati scelti per esplorare l'universo, per andare coraggiosamente dove nessun uomo è mai andato prima d'ora, per cercare nuove strane ed eccitanti forme di vita e infine per distruggere la luce solare di cui godono.
All'inizio del gioco vi trovate all'interno di una veloce e potente navicella spaziale, quando improvvisamente una cometa si avvicina a voi pericolosamente, come se avesse l'intenzione di schiantarsi contro la navicella: voi distruggete la cometa... e poi cosa succede? Ecco un altro oggetto: se osservate con at-



tenzione, riuscite a vedere che l'oggetto che si sta avvicinando a una elevata velocità è una stella: se la raccogliete, vi darà una maggiore capacità di sparare. Oh, aiuto! Questo è un pazzo, ma da quando ci sono stelle che danno un'ulteriore forza alle navicelle spaziali? Ma cos'è questo? Una velocità ancora più elevata: tutto si sta facendo assai misterioso.
Anche i missili giocano un ruolo importante in questo gioco ed il loro unico scopo è quello di impedirti di raggiungere il regno.
La frenetica attività del gioco, mentre voi cercate di raccogliere un numero maggiore di armi ed oggetti che vi permettano di sparare prima che siate catturati, è assai ripetitiva. La musica è un componimento valido e dal ritmo veloce del grande maestro Rob Hubbard. Non devo però dimenticare la favolosa e gustosa voce che potete udire durante il gioco: non si ode alcun sibilo o interferenza, ed è di per sé un'opera perfetta. Se si considerano insieme il gioco, la musica ed i grafici, il risultato è straordinario.
Vi sono molti tipi di gioco: il primo è il singolo, il secondo il doppio. Quest'ultimo ha due possibilità: due giocatori alleati e quindi giocano insieme, oppure due giocatori nemici e quindi giocano uno contro l'altro.
Questo è un gioco eccellente che non delude le aspettative, tant'è vero che attrae sempre nuovi giocatori.





Quando io ed un paio di am
a giocare con Mega Apoca
tosto scettico, soprattutto
boli che il gioco stava
mettemmo ugualmente al l
Cinque tipi di suono, effett
il gioco? Il gioco sembrava
di speciale, e oserei dire, e
Sin da allora mi accorsi del
badai al fatto che i colpi ch

RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME